

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan *Procedural Content Generation* (PCG) yang menggunakan algoritma *Drunkard's Walk* dengan *Fuzzy Logic* pada gim bergenre *Roguelike*, mampu membuat pembangkitan konten secara otomatis dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran untuk penelitian selanjutnya yaitu pada ditambahkan parameter pada *Fuzzy Logic* karena pada penelitian ini hanya mengukur dari tiga parameter. Sehingga kemungkinan fitur untuk menyesuaikan tingkat kesulitan tidak terlalu presisi. Dan pembangkitan yang dilakukan pada penelitian ini sangat terbatas pada *maps*, *level*, dan musuh saja. Mungkin di masa depan bisa ditambahkan pembangkitan konten yang lebih bervariasi.